



# PECUNJUK TEKNIK

ACADEMIC, SPORT & ART COMPETITIONS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
PANITIA PELAKSANA

**ACADEMIC, SPORT & ART COMPETITIONS (ASPAC) TAHUN 2021**

Jalan Kapten Muradi Desa Sumur Gedang Kec. Pesisir Bukit Sungai Penuh Telp. (0748) 21065  
Fax. (0748) 22114 Kode Pos 37112 Web : [www.iainkerinci.ac.id](http://www.iainkerinci.ac.id) Email : [info@iainkerinci.ac.id](mailto:info@iainkerinci.ac.id)

Sungai Penuh, 26 November 2021

Nomor : In.31/ASPAC-1/ /2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : 1 Rangkap  
Perihal : Mohon Delegasi Peserta

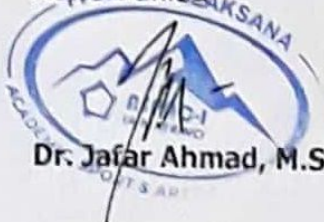
Kepada  
**Yth. Kepala SMA/MA/SMK** .....  
di  
Sungai Penuh

*Assalamu'alaikum w.w.*

Dengat hormat, sehubungan akan dilaksanakannya kegiatan **Academic, Sport & Art Competitions (ASPAC) IAIN Kerinci 2021**, maka kami mengharapkan kepada Bapak/Ibu Kepala SMA/MA/SMK untuk mengirimkan Peserta Lomba sesuai dengan Juknis Terlampir.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik terima kasih.

*Wassalamu'alaikum w.w.*

Ketua Panitia  
  
Dr. Jafar Ahmad, M.Si.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah swt karena dengan rahmat dan hidayah- Nyalah panitia dapat menyelesaikan Petunjuk Teknis *Academic, Sport, & Art Competitions of IAIN Kerinci*. Dalam ikhtiar mencerdaskan anak bangsa melalui prestasi- prestasi akademik maupun non akademik yang diimbangi dengan kesehatan jasmani dan rohani serta terpenuhinya kebutuhan peserta didik akan terus dilakukan melalui berbagai kebijakan dan program Kementerian Agama RI. Peserta didik masa depan haruslah mereka yang cerdas secara intelektual, moral, emosional dan sosial. Sudah menjadi komitmen dari pemegang kebijakan di kementerian hingga civitas akademika pendidikan tinggi untuk meningkatkan kualitas input mahasiswa dari sisi akademik maupun non akademik.

Peserta didik sebagai aktor utama pembangunan bangsa ke depan, harus dibekali sejak dini dengan berbagai kompetensi yang diasah melalui berbagai kegiatan ilmiah, olahraga, seni dan riset serta apresiasi yang tinggi terhadap budaya bangsa. Pada saat yang sama masyarakat Indonesia perlu dikenalkan betapa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) mempunyai komitmen yang tinggi pada pengembangan potensi yang terejawantahkan melalui berbagai *event*.

Selain sebagai ajang silaturahmi, event ini dimaksudkan sebagai sarana strategis mengembangkan tradisi kegiatan ilmiah, olahraga, seni dan riset mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN). Sehingga diharapkan akan muncul olahragawan, seniman dan peneliti-peneliti muda yang ahli di bidangnya agar mampu berkontribusi pada pembangunan bangsa. Dengan demikian upaya membudayakan kegiatan ilmiah, olahraga, seni dan riset pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) dapat segera terwujud sejalan dibukanya akses yang luas dan peningkatan mutu pada bidang ini.

Semoga Petunjuk Teknis *Academic, Sport, & Art Competitions of IAIN Kerinci* dapat dijadikan acuan dan pedoman oleh semua yang terlibat pada kegiatan ini. Semoga Allah SWT meridhai segala aktivitas mulia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa.

Sungai Penuh, 22 November 2021

Rektor



Dr. H. Asa'ari, M.Ag



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Dasar Pemikiran.....	1
B. Dasar Penyelenggaraan.....	2
C. Maksud dan Tujuan .....	3
D. Nama Kegiatan .....	3
E. Ketentuan Cabang Lomba .....	3
F. Waktu dan Tempat.....	3
G. Panitia .....	5
H. Peserta.....	5
I. Cabang Lomba ASPAC-I Tahun 2021 .....	5
J. Anggaran.....	6
BAB II. LOGO, UANG PEMBINAAN, PIALA, PIAGAM DAN MOTTO .....	7
A. Logo.....	7
B. Uang Pembinaan.....	7
C. Piala .....	7
D. Piagam .....	7
G. Tema .....	8
BAB III. KEPESERTAAN .....	9
A. Undangan Peserta .....	9
B. Pendaftaran Peserta.....	9
C. ID Card Peserta .....	10
D. Tata Tertib Peserta .....	11
BAB IV. WASIT/JURI .....	12
A. Rekrutmen Wasit/Juri .....	12
B. Ketentuan Penilaian .....	12
C. Protes .....	12
BAB V. BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN .....	13
A. Badminton.....	13
1. Syarat Pendaftaran .....	13

2. Peraturan Pertandingan.....	13
3. Waktu dan Tempat.....	14
4. Penghargaan.....	14
5. <i>Contact Person</i> .....	14
Informasi mengenai lomba badminton dapat menghubungi .....	14
B. Karya Tulis Essay .....	15
1. Kategori Perlombaan .....	15
2. Tata Tertib Perlombaan .....	15
3. Ketentuan Penulisan .....	15
4. Tema .....	16
5. Penilaian Karya Tulis .....	16
6. <i>Timeline</i> Perlombaan Kegiatan Pelaksanaan .....	17
7. Ketentuan Juara .....	17
9. Penutup .....	17
C. Lomba Ranking 1.....	17
1. Ketentuan Peserta : .....	17
2. Ketentuan Lomba : .....	18
3. Waktu dan Tempat.....	18
4. Penghargaan.....	18
5. <i>Contact Person</i> lomba ranking 1 : .....	18
D. Pop Islami .....	18
1. Kategori luring (peserta dari Kota Sungai Penuh dan Kab. Kerinci) .....	19
a) Ketentuan Peserta .....	19
b) Ketentuan Lomba: .....	19
c) Penilaian Juri: .....	19
d) Waktu dan Tempat : .....	20
2. Kategori daring (peserta dari luar Kota Sungai Penuh dan Kab. Kerinci) ...	20
a) Ketentuan Peserta .....	20
b) Penilaian .....	21
3. Ketentuan Pendaftaran : .....	21
4. Penghargaan.....	21
6. <i>Contact Person</i> lomba pop Islami .....	22
E. Debat Bahasa Inggris .....	22
1. Definisi .....	22

2. Ketentuan Peserta .....	23
3. Peraturan Lomba.....	23
4. Sistematika Lomba .....	24
5. Mekanisme Debat .....	24
6. Penjurian .....	25
7. Penghargaan.....	26
8. <i>Contact Person</i> Lomba Debat Bahasa Inggris.....	26
F. Lomba Azan.....	26
1. Syarat Umum Peserta .....	26
2. Waktu dan Tempat.....	27
3. Tata Tertib Lomba .....	27
4. Aspek Penilaian .....	27
6. <i>Contact Person</i> lomba Azan : .....	28
G. Lomba Kreasi Virtual .....	28
1. Cabang Lomba.....	28
2. Subtema: .....	28
3. Syarat Umum Peserta .....	28
4. Syarat Khusus Lomba Video Kreatif.....	29
5. Syarat Khusus Lomba Poster.....	29
6. Kriteria Penilaian .....	30
7. <i>Timeline</i> Lomba Kreasi Virtual .....	30
8. Penghargaan.....	31
9. Catatan .....	31
10. <i>Contact Person</i> lomba Kreasi Virtual : .....	31
BAB VI. PENUTUP .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Dasar Pemikiran**

Hakikat tujuan pendidikan tinggi adalah untuk mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan berbudaya.

PTKIN adalah lembaga yang bertanggung jawab menciptakan serta mengembangkan potensi mahasiswa Pembangunan manusia Indonesia yang berkarakter dan berbudaya serta memiliki semangat kebangsaan, harus lahir dari pendidikan tinggi, terutama Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN). Perguruan tinggi yang kondusif akan mampu meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi tantangan globalisasi di segala bidang.

Dalam konteks kekinian, perguruan tinggi harus mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bakat minat dan keahlian mahasiswanya dengan penuh tanggung jawab. Hal ini penting, agar PTKIN dapat menghasilkan intelektual, ilmuwan dan kaum profesional yang berbudaya dan kreatif. Mewariskan karakter yang tangguh, toleran, demokratis, serta berani membela kebenaran dan keadilan demi kepentingan bangsa.

PTKIN harus berkomitmen melakukan hal-hal konstruktif yang dapat dirasakan manfaatnya oleh anak-anak bangsa baik dalam pengembangan intelektualitas, profesionalitas, moral, karakter, dan akhlak serta pengembangan sosial kemasyarakatan. Dalam konteks ini, *Academic, Sport and Art Competitions of IAIN Kerinci* menjadi salah satu solusi dan upaya strategis yang berkesinambungan. Melalui PKM diharapkan makin suburnya kajian ilmiah keislaman dan riset mahasiswa yang semakin kreatif dan kompetitif, sehingga menghasilkan temuan-temuan baru (inovasi) yang berguna untuk masyarakat. Demikian pula dalam bidang olahraga dan seni, diharapkan dapat memacu civitas akademika PTKIN, untuk menggemari olah raga, mengembangkan budaya berkreasi dan bisa bersinergi dengan dunia

perguruan tinggi umum lainnya.

Hadirnya Kegiatan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ini akan menjadi agenda rutin tahunan, sebagai sarana pencarian bakat/potensi para peserta didik, disamping juga sebagai upaya promosi dan sosialisasi kampus (IAIN Kerinci) di tingkat Aliyah/sederajat.

Dengan segala rahmat-Nya dan Inayah-Nya semoga acara *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021 dapat terwujud sesuai program yang sudah direncanakan dan memberi manfaat yang sangat besar terhadap peningkatan jumlah mahasiswa baru di IAIN Kerinci pada tahun-tahun mendatang. Jayalah Mahasiswa IAIN Kerinci.

## **B. Dasar Penyelenggaraan**

1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 60 dan 61).
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Pasal 86, 87 dan 88).
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2016 Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci;
6. Keputusan Menteri Keuangan Nomor SP DIPA-025.04.2.424194/2021 tanggal 05 Desember 2020, tentang Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran IAIN Kerinci Tahun 2021.
7. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci Nomor /SK/Tahun 2021 tentang Pengangkatan Panitia Pelaksana *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* Tahun 2021.

### C. Maksud dan Tujuan

Maksud diadakannya kegiatan ini diharapkan dapat menjalin kerjasama antar Lembaga Pendidikan di tingkat Aliyah/ sederajat dan Perguruan Tinggi Nasional dan Internasional.

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah :

1. Mempererat *ukhuwah Islamiyah* antar Lembaga Pendidikan
2. Menjadikan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I ini sebagai wadah penyaluran minat dan bakat serta potensi siswa tingkat Aliyah dan sederajat.
3. Mencari bibit unggul dalam bidang keagamaan, ilmiah, seni, budaya dan olahraga.
4. Memperkenalkan IAIN Kerinci kepada institusi baik di nasional maupun internasional.
5. Menciptakan dan mengembangkan potensi diri.
6. Mempromosikan IAIN Kerinci, khususnya kepada siswa-siswa sehingga tertarik untuk mendaftar sebagai mahasiswa baru di IAIN Kerinci.

### D. Nama Kegiatan

K e g i a t a n i n i *Academic Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I T a h u n 2 0 2 1 ”

### E. Ketentuan Cabang Lomba

Jumlah Cabang Lomba yang akan dilaksanakan pada ASPAC-I sebanyak 7 cabang yang dilaksanakan secara luring dan daring.

### F. Waktu dan Tempat

#### 1. Waktu

Waktu pelaksanaan kegiatan akan mengikuti jadwal *class meeting* sekolah sehingga tidak mengganggu aktivitas akademik siswa. Diperkirakan jadwal *class meeting* di sekolah dari tanggal 13 s.d 18 Desember 2021:

No	Uraian Kegiatan	Tanggal, Tahun
1	Sosialisasi ke sekolah-sekolah	17 s.d 30 November 2021
2	Pendaftaran peserta	1 s.d 10 Desember 2021
3	Pengiriman karya kreasi virtual, karya tulis dan video pop solo daring	1 s.d 10 Desember 2021
4	<i>Technical Meeting</i>	11 Desember 2021
5	Pembukaan kegiatan oleh Rektor IAIN Kerinci	13 Desember 2021
6	Perlombaan (penyisihan s.d final)	13 s.d 17 Desember 2021
7	Pengumuman Juara dan Penutupan	18 Desember 2021

## 2. Tempat

Kegiatan ini dilaksanakan Secara daring & luring, sesuai situasi dan kondisi perkembangan penanganan COVID-19, disamping juga memperhatikan bentuk kegiatan yang sesuai dengan maksud dan tujuan yang diharapkan.

Adapun pelaksanaan secara luring diadakan di Kampus 1 (Jl. Pelita IV, Koto Lolo, Kec. Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh) dan kampus 2 (Jl. Kapten Muradi Kec. Pesisir Bukit Kota Sungai Penuh) meliputi:

No	Cabang Lomba	Lokasi
1	Badminton	Auditorium Kampus 1 (Jl. Pelita IV, Koto Lolo)
2	Lomba Ranking 1	Halaman rektorat (Jl. Kapten Muradi, Sungai Liuk)
3	Lomba Karya Tulis Ilmiah	Daring
4	Pop Islami	1. Luring: Ruang Pertemuan Kampus 2 (Jl. Kapten Muradi, Sungai Liuk) 2. Daring (Khusus peserta dari luar Kab. Kerinci & Kota Sungai Penuh)
5	Debat Bahasa Inggris	Labor Bahasa Inggris Kampus 2 (Jl. Kapten Muradi, Sungai Liuk)
6	Lomba Azan dan Iqomah	Masjid Al-Muthmainnah Kampus 2 (Jl. Kapten Muradi, Sungai Liuk)
7	Lomba Kreasi Virtual	Daring

### G. Panitia

Pengarah	:	Rektor IAIN Kerinci
Penanggung Jawab	:	Wakil Rektor, Dekan, Direktur Pascasarjana dan Kepala Biro AUAPK
Pelaksana	:	Panitia ASPAC-I
Unsur yang terlibat	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kabag dan Kasubbag Rektorat</li> <li>2. Ketua dan Sekretaris Jurusan</li> <li>3. UPT Teknologi Informasi dan Pangkalan Data</li> <li>4. Pusat Promosi IAIN Kerinci</li> <li>5. DEMA, SEMA dan HMJ</li> <li>6. dll</li> </ol>

### H. Peserta

Adapun peserta dalam kegiatan ini adalah Siswa/i perwakilan dari sekolah, Madrasah dan Pesantren SMA/MA/SMK/SEDERAJAT di wilayah Kota Sungai Penuh dan Kab. Kerinci, serta beberapa sekolah lain yang diundang secara khusus dari Kabupaten Merangin, Kabupaten Solok Selatan, Kabupaten Pesisir Selatan dan Kabupaten Muko-Muko.

### I. Cabang Lomba ASPAC-I Tahun 2021

Cabang Lomba pada ASPAC-I sebagai berikut :

No	Cabang Lomba	Jumlah Kontingen Masing-Masing Sekolah		Keterangan
1	Badminton	1	Ganda Putra	Luring
2	Lomba Ranking 1	5	Orang	Luring
3	Karya tulis essay	2	Orang	Daring
4	Pop Islami	1	Orang/Grup	Luring
		1	Orang/Grup	Daring
5	Debat Bahasa Inggris	1	Tim	Luring
6	Lomba Azan dan Iqomah	1	Orang	Luring
7	Lomba Kreasi Virtual	1	Orang	Daring

## J. Anggaran

Biaya yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan ini bersumber dari DIPA IAIN Kerinci Tahun Anggaran 2021. Selain itu juga biaya yang diperoleh dari sponsor, mitra dan donator.



## BAB II

### LOGO, UANG PEMBINAAN, PIALA, PIAGAM DAN MOTTO

#### A. Logo

Logo Kegiatan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021 melambangkan Gunung Kerinci yang berlokasi di Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi, melambangkan usaha/upaya generasi muda untuk meraih prestasi setinggi-tingginya.



Gambar 1. Logo ASPAC-I

#### B. Uang Pembinaan

Masing-masing juara pada setiap cabang lomba akan mendapatkan uang pembinaan dengan nominal tertentu. Besaran uang pembinaan dapat dilihat pada masing-masing petunjuk teknis lomba. Selain uang pembinaan, kepada seluruh peserta akan diberikan voucher gratis pendaftaran kuliah di IAIN Kerinci, sedangkan bagi juara akan dibebaskan beasiswa kuliah di IAIN Kerinci.

#### C. Piala

Piala diberikan kepada pemenang dalam setiap cabang lomba. Juara umum ditentukan melalui perolehan juara 1 (satu) terbanyak, jika sama maka dihitung juara melalui perolehan juara 2 dan juara 3.

#### D. Piagam

Piagam diberikan kepada seluruh peserta dan official kegiatan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021.

## G. Tema

Tema kegiatan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I  
T a h u n 2 0 2 1 “*Kebersamaan dalam Kejayaan*” .



## BAB III

### KEPESERTAAN

#### A. Undangan Peserta

1. Panitia pelaksana menginformasikan pelaksanaan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021 kepada seluruh sekolah di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh, serta beberapa sekolah di Kabupaten Merangin, Kabupaten Solok Selatan, Pesisir Selatan dan Muko-muko.
2. Informasi pelaksanaan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021 berisi Pedoman Pelaksanaan dan petunjuk teknis *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021, disampaikan melalui website: <https://www.iainkerinci.ac.id>
3. Panitia pelaksana menyampaikan undangan untuk menghadiri *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021 kepada Kepala Dinas dan Kepala Kantor Kementerian Agama, serta seluruh Kepala Sekolah di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh, serta beberapa sekolah di Kabupaten Merangin, Kabupaten Solok Selatan, Pesisir Selatan dan Muko-muko.

#### B. Pendaftaran Peserta

1. Pendaftaran dapat dilakukan secara online dan *offline*. Pendaftaran online dilakukan dengan mengisi form pendaftaran secara online melalui link google form: <https://bit.ly/3qV18sX>. Sedangkan pendaftaran secara *offline*/langsung, dapat dilakukan di sekretariat ASCAP-I IAIN Kerinci :
  - a) Gedung Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LP2M), Kampus Utama, Jalan Kapten Muradi, Kec. Pesisir Bukit Kota Sungai Penuh: 08113450119 (Lia) / 085366047311 (Yoki);  
ATAU
  - b) Gedung Dekanat Fakultas Syariah, Kampus 1, Jalan Pelita IV, Koto

Lolo, Kec. Pesisir Bukit Kota Sungai Penuh: 085279144092 (Hainadri) / 085274707108 (Nuzul). Harap menghubungi panitia minimal 2 jam sebelum pendaftaran.

2. Jadwal pendaftaran cabang lomba pada tanggal 22 November s.d 10 Desember 2021. Penjelasan lomba karya tulis essay, pop solo daring, dan kreasi virtual dapat dibaca pada juknis. Jika ada masalah dalam pendaftaran, maka waktu bisa diperpanjang 2 x 24 jam.
3. Jadwal pengumuman cabang lomba yang dipertandingkan dan peserta 10 Desember 2021
4. Panitia pelaksana tidak menerima pendaftaran di luar jadwal yang telah ditetapkan.
5. Pengumuman lebih jelas untuk masing-masing cabang lomba akan disampaikan melalui website <https://www.iainkerinci.ac.id>
6. Berkas Pendaftaran:
  - a. Formulir pendaftaran;
  - b. Surat Rekomendasi dari kepala sekolah (kolektif);
  - c. Kartu pelajar/surat keterangan;
  - d. Pas Foto berwarna (3x4 1 lembar).
7. Bagi sekolah yang mendaftar melalui link google form, diwajibkan untuk scan seluruh dokumen (1 foto ditempel di formulir) dan digabungkan berdasarkan tipe dokumen. Selanjutnya 1 foto lainnya harap dibawa pada saat *technical meeting*.

### C. ID Card Peserta

1. Panitia Pelaksana memberikan ID Card kepada pinkon, official dan peserta sesuai perannya;
2. ID Card wajib dipakai pada setiap pertandingan/perlombaan atau pada saat memasuki tempat atau arena pertandingan/perlombaan;
3. Pemain/peserta lomba dapat digugurkan jika pada saat menjelang pertandingan/perlombaan tidak dapat menunjukkan ID Cardnya.
4. Peserta lomba dapat digugurkan apabila ID Card terbukti tidak sesuai

dengan peserta yang bersangkutan.

#### **D. Tata Tertib Peserta**

1. Peserta merupakan siswa-siswa yang secara resmi diundang oleh panitia untuk mengikuti *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci ke I Tahun 2021*
2. Satu peserta dapat mengikuti lomba maksimal 2 (dua) cabang/nomor lomba/pertandingan, dengan ketentuan jika jadwal berbenturan maka peserta harus memilih salah satu.
3. Setiap sekolah hanya dapat mengirimkan satu orang/tim pada setiap cabang lomba, kecuali cabang lomba ranking 1.
4. Peserta diwajibkan mengenakan seragam sekolah (kecuali badminton), sopan dan menutup aurat.
5. Peserta harus menggunakan tanda peserta selama perlombaan berlangsung (masing-masing bidang lomba)
6. Peserta harus menghormati dan menjunjung tinggi sportivitas dan nilai-nilai keIslaman
7. Peserta harus hadir di lokasi 30 menit sebelum pelaksanaan lomba/pertandingan. Peserta yang terlambat akan didiskualifikasi sesuai dengan ketentuan. Jika peserta mengalami hal-hal tak terduga sehingga terlambat agar menghubungi panitia.
8. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan tempat pelaksanaan lomba, kecuali atas izin panitia.
9. Jika ada peserta yang melanggar salah satu peraturan di atas, maka panitia berhak memberikan teguran, peringatan, dan mendiskualifikasi.

## **BAB IV**

### **WASIT/JURI**

#### **A. Rekrutmen Wasit/Juri**

1. Panitia pelaksana merekrut wasit/juri berdasarkan profesionalitas.
2. Panitia pelaksana mengusulkan wasit/juri kepada Rektor IAIN Kerinci untuk dibuat Surat Keputusan (SK).

#### **B. Ketentuan Penilaian**

1. Wasit/juri harus obyektif dan independen.
2. Wasit/juri harus sudah berada di lokasi perlombaan 15 menit sebelum waktu perlombaan/pertandingan
3. Penempatan wasit/juri oleh panitia pelaksana
4. Keputusan wasit/juri tidak dapat diganggu gugat.
5. Dalam hal terjadi keberatan atas keputusan wasit/juri maka dapat mengajukan keberatan kepada tim arbitrase.
6. Tim arbitrase terdiri atas Rektor, Wakil Rektor, Kepala Biro AUAPK dan ketua panitia pelaksana.

#### **C. Protes**

1. Protes diajukan secara tertulis kepada wasit/juri sebelum/sedang/sesudah pertandingan berlangsung sesuai dengan ketentuan yang disahkan dalam *technical meeting*.
2. Apabila satu sengketa tidak dapat diselesaikan oleh wasit/juri, maka sengketa dapat dilaporkan secara tertulis kepada tim arbitrase, disertai pembayaran uang protes sebesar Rp. 250.000,- (dua ratus lima puluh ribu rupiah).
3. Tim arbitrase memutuskan sengketa paling lama 1x24 jam sejak didaftarkannya sengketa.
4. Hal-hal yang belum diatur dalam juknis *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021, akan disempurnakan pada *technical meeting*.

## BAB V

### BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN

#### A. Badminton

##### 1. Syarat Pendaftaran

- a) Masing-masing sekolah mengirimkan 1 (Satu) ganda putra;
- b) Pendaftaran akan ditutup apabila telah mencapai 16 (enam belas) tim/ganda putra yang mendaftar;
- c) Masing-masing peserta menyerahkan 1 (satu) lembar fotokopi Kartu Pelajar.
- d) Peserta menyerahkan surat rekomendasi sekolah (kolektif).
- e) Masing-masing peserta menempelkan 1 (satu) lembar foto 3x4 berwarna pada formulir pendaftaran.

##### 2. Peraturan Pertandingan

- a) Pemain dilarang merangkap dengan tim sekolah lain
- b) Jika pemain sampai panggilan ketiga tidak hadir maka dinyatakan gugur (durasi panggilan 5 menit).
- c) Sistem pertandingan adalah sistem gugur.
- d) Sistem *scoring rally point*, jika *score* 20-20 harus terjadi *deuce*.
- e) Durasi waktu pergantian set 2 menit, kecuali terjadi perpanjangan set diberi waktu 3 menit.
- f) Apabila telah mencapai angka 11, pemain berhak istirahat tidak lebih dari 60 detik (1 menit).
- g) Pemain harus datang 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
- h) Keputusan wasit dan hakim garis adalah mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.
- i) Kostum pemain adalah kostum badminton pada umumnya.
- j) Setiap tim diharapkan memakai kostum tim seragam dan bernama punggung (tidak wajib).
- k) Supporter tim dilarang mengintimidasi tim lain atau berbuat keonaran,

jika dilanggar, maka timnya akan digugurkan.

- l) Jika terjadi salah satu kecurangan maka tim akan langsung digugurkan.
- m) Pemain yang tidak terdaftar tidak diperkenankan memasuki lapangan.
- n) Peserta diwajibkan datang pada upacara pembukaan.
- o) Peserta berhak mengetahui tempat dan waktu bertanding.
- p) Jadwal yang tercantum dalam skema pertandingan menjadi pedoman dimulainya pertandingan.
- q) Bila terjadi gangguan, *referee* berhak menunda pertandingan dengan meneruskan angka yang telah dicapai.
- r) Pemain yang mengalami cedera sewaktu bertanding tidak diberikan waktu khusus untuk perawatan pemulihan, apabila tidak dapat melanjutkan pertandingan dinyatakan kalah.
- s) Apabila terjadi pendarahan pada atlet, maka diberikan waktu untuk menghentikan pendarahan tersebut pada batas normal.
- t) Selain pemain yang sedang bertanding tidak ada yang diperkenankan masuk lapangan kecuali atas ijin *referee*.
- u) Bila ingin mengajukan protes, dikenai biaya sebesar Rp 250.000,00.
- v) Wasit berhak membatalkan dan menganulir keputusan hakim garis.

### 3. Waktu dan Tempat

Pertandingan akan dilaksanakan di Auditorium kampus 1 (Jalan Pelita IV, Koto Lolo, Sungai Penuh) pada tanggal 13 s.d 15 Desember 2021.

### 4. Penghargaan

- a) Juara 1 Rp. 1.000.000, + Tropi)
- b) Juara 2 Rp. 500.000,- + Tropi)

### 5. *Contact Person*

Informasi mengenai lomba badminton dapat menghubungi

Hainadri : 085279144092

Khairil Amri : 082288122145

## B. Karya Tulis Essay

### 1. Kategori Perlombaan

- a) Lomba Karya Tulis Essay diikuti peserta perorang
- b) Lomba Karya Tulis Essay merupakan karya tulis kombinasi fakta dan opini
- c) Lomba Karya Tulis Essay dilaksanakan secara daring.

### 2. Tata Tertib Perlombaan

- a) Finalis essay terbaik (10 karya tulis) akan presentasi di hadapan dewan juri secara daring melalui *video conferencing zoom meeting*.
- b) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- c) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
- d) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung. Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba.
- e) Peserta lomba membuat karya tulis ilmiah essay dengan judul sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- f) Setiap peserta mengirimkan soft copy naskah karya ilmiah dalam bentuk PDF ke email panitia paling lambat tanggal 13 Desember 2021
- g) Peserta akan didiskualifikasi apabila menyerahkan naskah melewati batas waktu yang telah ditetapkan oleh panitia.
- h) Format pengiriman naskah: ASPAC-ESSAY>Nama peserta>Nama Sekolah. Contoh: ASPAC- ESSAY -WULAN-SMA NEGERI I KERINCI  
Alamat email resmi: [aspaciainkerinci@gmail.com](mailto:aspaciainkerinci@gmail.com)

### 3. Ketentuan Penulisan

- a) Karya tulis essay diketik dalam ukuran kertas A4, dengan jenis huruf Times New Roman, font 12, spasi 1,5 dan margin 4,3,4,3 (Left, Right, Top, Bottom) dalam centimeter
- b) Naskah yang dibuat relevan dengan tema yang diberikan
- c) Penulisan referensi dengan menggunakan body note
- d) Sumber tulisan dicantumkan dengan jelas

- e) Karya merupakan hasil sendiri dan bukan plagiat karya orang lain;
- f) Peserta wajib mengirimkan surat pernyataan keaslian karya yang ditandatangani di atas materai 10.000.
- g) Karya tulis essay merupakan karya baru dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun.
- h) Jumlah halaman maksimal 10 (sepuluh)
- i) Naskah memuat: pendahuluan, isi (pembahasan), penutup/kesimpulan, dan referensi.
- j) Naskah tidak mengandung unsur SARA, kekerasan dan pornografi.
- k) Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai EYD

#### 4. Tema

**“Menumbuhkan Nilai Moderasi Melalui Budaya dan Kearifan lokal”**

#### 5. Penilaian Karya Tulis

Penilaian Karya Tulis, dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Skor
1	Gagasan : Orisinal, Kreatif, Aktual	Orisinal: gagasan baru, belum pernah dipublikasikan sebelumnya. Kreatif: gagasan menunjukkan pemahaman baru penulis atas persoalan yang dibahas. Aktual: gagasan sesuai kekinian (ada fakta dan data).	20
2	Kesuaian dengan Tema/Subtema	Esai selaras dengan dan tidak menyalahi tema atau subtema kompetisi yang ditentukan	10
3	Tuturan/ Kepenulisan	Esai ditulis dengan gaya bahasa yang komunikatif, relatif mudah dipahami. Cara bertuturnya menunjukkan pemahaman penulis yang mendalam terhadap pokok bahasan	15
4	Argumentasi	Alur berpikir penulisnya tertib dan jelas (runtut).	30
5	Manfaat dan urgensi permasalahan yang diangkat serta solusi yang diberikan	Kemampuan menghubungkan masalah dengan solusi yang diajukan dalam esai serta tujuan yang hendak di capai.	15

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Skor
6	Presentasi	Sistematika penyajian, cara presentasi, dan tanya jawab	10
<b>Total Skor</b>			<b>100</b>

#### 6. Timeline Perlombaan Kegiatan Pelaksanaan

Agenda	Tanggal
Pendaftaran	1 -12 Desember 2021
Pengumpulan Karya	1 s.d 10 Desember 2021
Penilaian Karya	11-13 Desember 2021
Pengumuman 10 Finalis	13 Desember 2021
Presentasi Essay via zoom meeting	15 Desember 2021
Pengumuman Juara dan pemberian hadiah	18 Desember 2021

#### 7. Ketentuan Juara

Juara ditetapkan atas dasar nilai tertinggi 1, 2 dan 3

- a) Juara 1 : Uang Pembinaan Rp. 700.000 + Piala + Piagam
- b) Juara 2 : Uang Pembinaan Rp. 500.000 + Piala + Piagam
- c) Juara 3 : Uang Pembinaan Rp. 300.000 + Piala + Piagam

#### 8. Contact Person

- a) 081228647782 (Alfian)
- b) 082176526615 (Ravico)

#### 9. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu *technical meeting*.

### C. Lomba Ranking 1

#### 1. Ketentuan Peserta :

- a) Peserta lomba merupakan siswa SMA//MA/SMK sederajat di lingkungan kota Sungai Penuh dan Kabupaten Kerinci
- b) Peserta lomba dapat merupakan utusan sekolah berjumlah maksimal 5 orang

- c) Peserta Lomba menggunakan seragam sekolah masing-masing
- d) Peserta Lomba mengisi formulir pendaftaran yang disiapkan panitia
- e) Peserta Lomba wajib membawa papan ujian atau papan *clipboard*

2. Ketentuan Lomba :

- a) Soal yang diuji terdiri dari materi pembelajaran kelas X-XII
- b) Perlombaan terdiri atas 3 sesi
  - 1) Sesi I : Penyisihan (100 Orang Pertama)
  - 2) Sesi II : Penyisihan (100 Orang Kedua)
  - 3) Sesi III : Final (100 Orang dari Sesi I dan Sesi II)
- c) Jumlah Soal pada masing-masing sesi minimal 10 soal sampai didapatkan 50 orang peserta dari sesi I dan 50 orang peserta dari sesi II
- d) Pada Sesi III (Final) 50 orang peserta dari sesi I dan 50 orang peserta dari sesi II akan menjawab soal berikutnya sampai didapatkan juara 1 dan 2.
- e) Peserta lomba wajib hadir 1 jam sebelum lomba dimulai
- f) Keputusan Panitia dan juri tidak bisa diganggu gugat.

3. Waktu dan Tempat

- a) Pelaksanaan Lomba bertempat di halaman rektorat IAIN Kerinci
- b) Lomba dilaksanakan hari Selasa, 14 Desember 2021.

4. Penghargaan

- a) Juara I : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 750.000
- b) Juara II : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 500.000

5. *Contact Person* lomba ranking 1 :

- Suci : 085382875611
- Tiara : 085263710606

#### D. Pop Islami

Lomba pop Islami akan dilaksanakan melalui 2 (dua) kategori, yakni **luring dan daring**. Kategori luring dikhususkan kepada siswa/i yang berasal dari sekolah di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh, sedangkan kategori



daring dikhususkan kepada siswa/i yang berasal dari sekolah di luar Kabupaten Kerinci/Kota Sungai Penuh.

1. Kategori luring (peserta dari Kota Sungai Penuh dan Kab. Kerinci)

a) Ketentuan Peserta

- 1) Peserta lomba merupakan siswa SMA/MA/SMK sederajat di kota Sungai Penuh dan Kabupaten Kerinci
- 2) Peserta lomba dapat merupakan utusan sekolah berjumlah 1 orang atau merupakan peserta umum
- 3) Peserta lomba merupakan penyanyi solo atau grup
- 4) Peserta lomba menggunakan pakaian rapi
- 5) Peserta lomba mengisi formulir pendaftaran yang disiapkan panitia

b) Ketentuan Lomba:

*Babak Audisi*

- 1) Peserta menyanyikan 1 lagu religi (bebas) tanpa diiringi musik
- 2) Peserta akan dinilai kelayakannya oleh juri untuk melaju ke babak 10 besar (final)

*Babak 10 Besar (Final)*

Peserta yang lulus audisi dapat mengikuti babak final dengan menyanyikan salah satu lagu berikut :

No	Judul	Penyanyi
1	Dengan Menyebut Nama Allah	Novia Kolopaking
2	Insha Allah	Maher Zain
3	Ya Maulana	Sabyan
4	Jalan Cahaya	Ada Band
5	Jalan Lurus	Gita Gutawa
6	Sesungguhnya	Ungu

c) Penilaian Juri:

1) Teknik Vokal:

- Ø Intonasi Suara / *Pitch Control*
- Ø *Phrasing*/Pemenggalan nafas
- Ø Artikulasi
- Ø Ketepatan Tempo

## 2) Interpretasi Lagu :

- Ø Dinamika
- Ø Improvisasi
- Ø Penghayatan
- Ø Musikalitas/ Keselarasan dengan pengiring

## 3) Penampilan :

- Ø Kedisiplinan dan Ketertiban
- Ø *Blocking* Panggung
- Ø *Stage Action*
- Ø Kostum
- Ø Kerapihan

## d) Waktu dan Tempat :

- 1) Pelaksanaan Lomba bertempat di Ruang Pertemuan Kampus Utama IAIN Kerinci (Jl. Kapten Muradi, Kec. Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh)
- 2) Lomba dilaksanakan tanggal 13 s.d 14 Desember 2021.

## 2. Kategori daring (peserta dari luar Kota Sungai Penuh dan Kab. Kerinci)

## a) Ketentuan Peserta

- 1) Peserta lomba merupakan siswa SMA/MA/SMK sederajat di luar kota Sungai Penuh dan Kabupaten Kerinci.
- 2) Peserta lomba dapat merupakan utusan sekolah berjumlah 1 orang.
- 3) Peserta lomba merupakan penyanyi solo dan menyanyikan salah satu lagu pilihan di antaranya :

No	Judul	Penyanyi
1	Dengan Menyebut Nama Allah	Novia Kolopaking
2	Insha Allah	Maher Zain
3	Ya Maulana	Sabyan
4	Jalan Cahaya	Ada Band
5	Jalan Lurus	Gita Gutawa
6	Sesungguhnya	Ungu

- 4) Peserta lomba mengirimkan video rekaman dengan resolusi 1280 x 720 pixel dan berbentuk *landscape* dengan pencahayaan terang.
- 5) Peserta lomba menggunakan pakaian rapi.
- 6) Peserta mengirimkan file video melalui formulir online yang ditetapkan panitia.
- 7) Peserta mencari dukungan berupa like dan views di masing-masing video.
- 8) Video disimpan dalam bentuk MP4 dengan nama file: Nama\_Asal sekolah\_Judul Video.
- 9) Pengiriman video 1 s.d 10 Desember 2021.
- 10) Konfirmasi pengiriman video ke narahubung WhatsApp: 082280047037

b) Penilaian

- 1) Like terbanyak (untuk video terfavorit)
- 2) Penilaian juri (untuk video terbaik), sesuai dengan aspek penilaian kategori luring.

3. Ketentuan Pendaftaran :

- a) Pendaftaran dilakukan sesuai dengan ketentuan jadwal pendaftaran.
- b) Pendaftaran dilakukan secara langsung di sekretariat panitia ASPAC I IAIN Kerinci atau secara online melalui link google form.
- c) Pada saat pendaftaran peserta wajib menyerahkan/mengunggah formulir pendaftaran.
- d) Pendaftaran gratis atau tanda ada pungutan biaya
- e) Peserta yang sudah mendaftar akan mendapatkan No. Peserta dari sekretariat ASPAC I IAIN Kerinci pada hari perlombaan.

4. Penghargaan

a) Lomba Pop Islami Luring

- 1) Juara I : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 750.000
- 2) Juara II : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 500.000



b) Lomba Pop Islami Daring

- 1) Video Terfavorit : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 500.000
- 2) Video Terbaik : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 750.000

6. *Contact Person* lomba pop Islami

Elex : 082280047037

Fadil : 085278698541

## E. Debat Bahasa Inggris

### 1. Definisi

- a) Tim Pro adalah tim yang setuju terhadap mosi debat dan bertugas memberikan argumentasi untuk mendukung mosi tersebut.
- b) Tim Kontra adalah tim yang tidak setuju terhadap mosi debat dan bertugas memberikan argumentasi untuk menentang mosi tersebut.
- c) Pembicara adalah salah satu peserta yang sedang memaparkan argumentasinya.
- d) *Chairperson* adalah seseorang yang ditunjuk oleh panitia yang bertugas memfasilitasi jalannya perdebatan.
- e) *Timekeeper* adalah salah satu panitia yang bertugas mengawasi alur waktu dalam perdebatan.
- f) Interupsi adalah sanggahan atau pertanyaan yang diberikan tim lawan atas persetujuan pembicara menurut ketentuan yang berlaku.
- g) Dewan Juri adalah pihak yang mempunyai kewenangan untuk memberikan penilaian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam lomba.
- h) Penilaian adalah hasil pengamatan dewan juri terhadap perdebatan yang terjadi berdasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan panitia, bentuk skor yang diberikan setelah debat berlangsung.
- i) Penyusunan argumen (*case building*) adalah waktu yang diberikan pada peserta sebelum debat dimulai untuk mempersiapkan materi serta argumen yang akan diperdebatkan.

- j) *Swing team* adalah tim penggenap jika jumlah peserta yang mendaftar ganjil, *swing team* tidak akan masuk dalam urutan peringkat.

## 2. Ketentuan Peserta

- a) Peserta adalah siswa MAN/SMA/ SMK sederajat se-Kabupaten Kerinci, Kota Sungai Penuh dan sekolah-sekolah lain yang diundang.
- b) Pendaftaran akan ditutup apabila telah mencapai batas maksimum.
- c) Lomba bersifat berkelompok, satu tim terdiri dari 3 orang.
- d) Satu sekolah boleh mengirimkan lebih dari 1 tim.
- e) Satu tim boleh terdiri dari perempuan/ laki-laki serta keduanya.

## 3. Peraturan Lomba

- a) Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*, jika peserta tidak hadir dianggap telah menyetujui seluruh ketentuan lomba.
- b) Peserta melakukan registrasi ulang 30 menit sebelum perlombaan dimulai.
- c) Peserta yang tidak melakukan registrasi ulang dinyatakan didiskualifikasi.
- d) Motion akan dirilis 30 menit sebelum lomba dimulai (impromptu motion).
- e) Setiap peserta dilarang melakukan serangan secara pribadi terhadap peserta lainnya selama pertandingan.
- f) Setiap peserta dilarang menggunakan bahasa kasar, tidak senonoh dan/atau menyinggung SARA.
- g) Setiap peserta dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta lain selama pertandingan.
- h) Pada saat debat berlangsung, peserta tidak diperkenankan lagi mencari informasi di internet melalui media elektronik. Hanya '*printed materials*' seperti kliping koran atau majalah, dan catatan yang diperbolehkan.
- i) Peserta diberikan waktu 15 menit untuk melakukan diskusi dengan anggota tim (*case building*) sebelum masuk forum.
- j) Anggota tim tidak dapat diganti dengan alasan apapun.

- k) Menjunjung tinggi etika dan sopan santun dalam *debate*.
- l) Keputusan juri serta panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

#### 4. Sistematika Lomba

Lomba terdiri dari 2 (dua) babak pertandingan, yaitu:

##### a. Babak Penyisihan

- 1) Sistem debat yang digunakan dalam lomba debat ini adalah *asian parliamentary system*
- 2) Babak penyisihan terdiri dari 3 pertandingan debat (tergantung jumlah tim peserta debat).
- 3) Jika tim yang mengikuti perlombaan berjumlah ganjil, maka panitia akan menggunakan *swing team* sebagai penggenap.
- 4) Penentuan tim lawan dari masing-masing tim akan dilakukan sehari sebelum perlombaan dilaksanakan (Technical meeting Debat).
- 5) Pengundian dilakukan pada saat *Technical meeting*.
- 6) Penentuan tim pro dan kontra serta *case building* dilakukan (h-30 menit) sebelum acara debat dimulai.
- 7) Dua tim dengan urutan nilai tertinggi dalam babak ini dapat melanjutkan ke babak final.

##### b. Babak Final

- 1) Dua tim yang lolos dari babak penyisihan akan kembali bertanding di babak final.
- 2) Pemenang pertandingan pada babak final menjadi Juara I dan pihak yang kalah menjadi juara II.

#### 5. Mekanisme Debat

- a) Satu tim terdiri dari 3 anggota debat yang terdiri dari pembicara (*speaker*) 1, 2 dan 3.
- b) Kesempatan pertama diberikan kepada *speaker* pertama tim pro, kemudian *speaker* pertama tim *contra*, dan seterusnya hingga *speaker* ke 3.

- c) Pembicara pertama, kedua, dan ketiga diberikan waktu masing-masing 5 menit.
- d) *Speaker* pertama dari tim pro diharuskan mendefinisikan topik dan memberi batasan, serta menyampaikan sebagian argumen.
- e) *Speaker* pertama dari tim *contra* diharuskan memberikan bantahan (*rebuttal*) terhadap pembicara pertama tim pro dan menyampaikan argumen-argumennya.
- f) *Speaker* ke 2 dari tim pro memberikan bantahan terhadap speaker pertama dari tim *contra* serta menambah dan memperdalam argumen timnya.
- g) *Speaker* ke 2 dari tim *contra* memberikan bantahan terhadap speaker pertama dan kedua dari tim pro serta menambah dan memperdalam argumen timnya.
- h) *Speaker* ke 3 dari tim pro memberikan bantahan terhadap argumen dari speaker 1 dan 2 lalu memberikan kesimpulan.
- i) *Speaker* ke 3 dari tim *contra* memberikan bantahan terhadap argumen dari speaker 1, 2 dan 3 lalu menutup lomba dengan kesimpulan.
- j) Tanggapan langsung (*objection/Point of Interruption/Point of Information*) diperbolehkan saat pembicara lawan berbicara setelah menit pertama dan berakhir setelah menit ke 4 selama 15 detik.
- k) Apabila pembicara tidak menerima interupsi, maka dapat memberikan tanggapan dengan mengatakan “*NO THANKS*” dan apabila menerima interupsi dapat memberikan tanggapan dengan mengatakan “*YES, PLEASE*”.
- l) Jika pembicara masih tetap memaparkan argumennya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka argumen tersebut tidak akan dinilai oleh dewan juri.

## 6. Penjurian

- a) Dewan Juri terdiri dari 3 orang pada tiap babak pertandingan
- b) Semua perdebatan dalam lomba ini akan dinilai dan diputuskan oleh Dewan Juri.

- c) Keputusan Dewan Juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.  
 d) Penjurian dilakukan berdasarkan tabel di bawah ini

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Muatan Materi/Substansi yang disampaikan =>35%	
	Pemahaman terhadap substansi mosi debat (skor : 0-20)	
	Kelogisan argument, gagasan dan solusi yang disampaikan (skor : 0-15)	
2	Strategi => 25%	
	Keruntutan alur penyampaian argument Skor (0-8)	
	Ketepatan menyanggah argument lawan (skor : 0-10)	
	Kerjasama tim (skor : 0-4)	
3	Penguasaan waktu (skor : 0-3)	
	Penyampaian => 15%	
	Artikulasi suara harus jelas, sehingga argument mudah dipahami (skor : 0-8)	
	Etika dalam berargument (skor : 0-7)	
	Penggunaan bahasa inggris =>25% (skor 0-25)	
<b>TOTAL SKOR</b>		

#### 7. Penghargaan

- a) Juara I: Tropi + Piagam + Uang pembinaan Rp. 1.000.000  
 b) Juara II: Tropi + Piagam + Uang pembinaan Rp. 500.000

#### 8. *Contact Person* Lomba Debat Bahasa Inggris

Lia Angela : 08113450119  
 Yoki Irawan : 085366047311

### F. Lomba Azan

#### 1. Syarat Umum Peserta

- a) Peserta adalah siswa tingkat SLTA (SMA, MA, dan SMK) di Kabupaten Kerinci, Kota Sungai Penuh, dan sekolah-sekolah yang mendapatkan undangan dari panitia.  
 b) Lomba hanya diikuti oleh siswa laki-laki

## 2. Waktu dan Tempat

Lomba azan akan dilaksanakan pada tanggal 15 s.d 16 Desember 2021.  
Lokasi perlombaan di Masjid al-Muthmainnah Kampus Utama IAIN Kerinci,  
Sungai Liuk

## 3. Tata Tertib Lomba

### a) Persiapan (Sebelum Tampil)

- 1) Peserta sudah berada di lokasi 30 menit sebelum acara dimulai
- 2) Peserta memakai pakaian muslim yang rapi dan bersih
- 3) Pengambilan nomor peserta pada saat pendaftaran dan nomor tampil pada saat pendaftaran ulang
- 4) Peserta dipanggil berdasarkan nomor urut tampil yang diambil saat pendaftaran ulang
- 5) Peserta yang belum hadir pada saat pemanggilan, setelah dipanggil tiga kali, maka akan diletakkan ke urutan tampil terakhir. Jika pada urutan terakhir tetap tidak hadir, maka yang bersangkutan dinyatakan gugur.
- 6) Peserta lomba dilarang meninggalkan arena lomba tanpa izin coordinator lomba

### b) Saat Tampil

- 1) Peserta diperkenankan mengucapkan salam, baik di awal maupun di akhir penampilan
- 2) Nada lagu azan tidak ditentukan (diserahkan pada keinginan peserta)
- 3) Waktu tampil maksimal 7 menit

## 4. Aspek Penilaian

- a) Makhraj dan tajwid: maksimal 35
- b) Irama dan suara: maksimal 35
- c) Adab dan kerapian (termasuk doa setelah azan): maksimal 30

## 5. Penghargaan

- c) Juara I : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 750.000

- d) Juara II : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 500.000  
 e) Juara II : Trofi + Piagam + Uang Pembinaan Rp. 300.000

6. *Contact Person* lomba Azan :

Nuzul : 085274707108

Yudy : 082175517967

### **G. Lomba Kreasi Virtual**

1. Cabang Lomba

- a) Lomba kreasi video  
 b) Lomba kreasi poster

2. Subtema:

1. Tetap berprestasi ditengah Pandemi COVID-19  
 2. Solidaritas kebersamaan ditengah keberagaman.

3. Syarat Umum Peserta

- a) Peserta merupakan individu  
 b) Peserta adalah pelajar SMA /MA/sederajat se-Kota Sungai Penuh dan Kab. Kerinci yang terdaftar (dibuktikan dengan kartu pelajar)  
 c) Warga Negara Indonesia (WNI).  
 d) Peserta wajib mem-follow akun instagram @iainkerinci dan subscribe YouTube IAIN Kerinci  
 e) Bukti share video/poster lomba ke story instagram dengan tag @iainkerinci dan 5 orang teman (di-keep 3×24 jam)  
 f) Bukti share video/poster dan caption lomba ke minimal 5 grup WhatsApp  
 g) Masing-masing peserta hanya boleh mengirimkan satu karya terbaik  
 h) Karya dikirimkan ke panitia dengan mengupload pada link yang telah tersedia  
 i) Karya orsinil dan belum pernah diikuti/dimenangkan dalam lomba serupa  
 j) Karya tidak melanggar norma dan hak cipta/menyinggung isu SARA

- k) Video kreasi dan poster pemenang akan menjadi milik panitia dan digunakan sebagaimana mestinya
- l) Video dan poster yang dikirim peserta akan di posting di instagram dan youtube resmi IAIN Kerinci
- m) Peserta yang melakukan kecurangan akan didiskualifikasi
- n) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat

#### 4. Syarat Khusus Lomba Video Kreatif

- a) Video kreasi sesuai dengan tema lomba
- b) Durasi video 60 s/d 120 detik.
- c) Resolusi video 1280 x 720 pixel
- d) Video berbentuk landscape dengan pencahayaan terang dan menggunakan pakaian sopan
- e) Peserta mengirimkan file video melalui formulir online yang ditetapkan panitia
- f) Peserta mencari dukungan berupa like dan views di masing-masing video kreasi
- g) Video disimpan dalam bentuk MP4 dengan nama file: Nama\_Asal sekolah\_Judul Video
- h) Konfirmasi pengiriman video ke narahubung WhatsApp: .... .
- i) *Format pengiriman video:* Nama\_Asal Instansi\_3 Kata Pertama Nama File Video

#### 5. Syarat Khusus Lomba Poster

- a) Poster berjumlah 1 (satu) buah dengan ukuran 42 cm x 29,7 cm atau ukuran A3 secara vertical atau portrait;
- b) Dikirim dengan resolusi foto 300 ppi dalam format JPEG/JPG;
- c) Desain dibuat menarik, berwarna serta jumlah warna tidak dibatasi
- d) Poster harus dapat terbaca secara terstruktur untuk kemudahan pemahaman. Poster berisi: judul poster yang singkat dan jelas, konten yang mudah dipahami, serta gambar atau bagan yang sesuai dengan tema;
- e) Poster dapat dibuat dengan perangkat lunak aplikasi computer

- f) Peserta mengirimkan file poster melalui formulir online yang ditetapkan panitia (format nama: Nama\_Asal sekolah\_Judul poster)
- g) Konfirmasi pengiriman poster ke narahubung WhatsApp: 082280261695 (Ferry)

## 6. Kriteria Penilaian

### a) Video Kreatif

- 1) Video terfavorit: Views dan likes terbanyak
- 2) Video terbaik (penilaian dewan juri)
  - Ø Kesesuaian video dengan tema
  - Ø Gagasan: Orisinil, kreatif, dan actual
  - Ø Nilai pesan yang disampaikan
  - Ø Sinematografi
  - Ø Kreativitas isi konten video

### b) Poster

- 1) Poster terfavorit: Views dan likes terbanyak
- 2) Poster terbaik (penilaian dewan juri)
  - Ø Kesesuaian poster dengan tema
  - Ø Gagasan: Orisinil, kreatif, dan actual
  - Ø Nilai pesan yang disampaikan
  - Ø Kreativitas isi konten poster

## 7. Timeline Lomba Kreasi Virtual

- a) Sosialisasi Lomba Kreasi Virtual di Instagram @iainkerinci: 23 s.d 31 November 2021
- b) Pengiriman karya: 1 -10 Desember 2021
- c) Pencarian dukungan (like dan views): 1 -12 Desember 2021
- d) Seleksi dan Penjurian: 13-15 Desember 2021
- e) Pengumuman Pemenang: 16 Desember 2021 (bertepatan dengan final ASPAC I IAIN Kerinci Tahun 2021)

8. Penghargaan

- a) Karya Terfavorit : Uang Pembinaan Rp750.000 + Tropi + Sertifikat
- b) Karya Terbaik : Uang Pembinaan Rp1.000.000 + Tropi + Sertifikat

9. Catatan

- a) Keputusan Dewan Juri tidak bisa diganggu gugat
- b) Dewan Juri berhak membatalkan keputusannya, jika di kemudian hari diketahui karya pemenang lomba melanggar karya cipta orang lain (plagiasi) atau mengikuti lomba sejenis atau telah dimuat di media sosial lain
- c) Hak Cipta tetap ada pada pembuat video, sedangkan panitia memiliki hak untuk mempublikasikannya

10. *Contact Person* lomba Kreasi Virtual :

Ferry: 082280261695



## BAB VI PENUTUP

Alhamdulillah Petunjuk Teknis *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021 telah tersusun dengan baik sesuai dengan pedoman pelaksanaan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I. Semoga Petunjuk Teknis ini dapat digunakan dengan baik oleh Panitia Pelaksana, Wasit, Juri, Dewan Hakim dan Peserta. Dengan adanya petunjuk teknis ini, diharapkan *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021 dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Hal-hal yang belum diatur di dalam petunjuk teknis ini, akan diatur lebih lanjut oleh pihak panitia pelaksana *Academic, Sport & Art Competitions of IAIN Kerinci* ke I Tahun 2021

Sungai Penuh, 24 November 2021

Ketua Pelaksana



**Dr. Infar Ahmad, S.Ag., M.Si.**